

Un jeu de Wolfgang Kramer & Richard Ulrich

Pour 2 à 4 joueurs

À partir de 10 ans

90 minutes

Marchands du Moyen Âge

Le Moyen Âge a vu la profession de marchand devenir l'une des plus prestigieuses avec l'établissement de comptoirs commerciaux à travers l'Europe. Possédant des comptoirs dans 6 grandes cités d'Europe, vous incarnez un marchand qui cherche à faire fortune. Vous tenterez d'atteindre votre but en acquérant 6 types de marchandises (tissu, fer, vin, nourriture, soie et sel) et en les revendant à profit. Pour les vendre, il vous faudra assurer le transport vers les cités où la demande est la plus forte mais les chariots sont rares et tous voudraient les contrôler.

En cette période où l'on voit le commerce fleurir, saurez-vous devenir prospère afin d'atteindre les plus hauts sommets de la noblesse ?

Plateau de jeu

Il représente 6 cités avec chacune 1 entrepôt pour chaque joueur (identifiable grâce à son armoirie). Sous le nom de chaque cité sont représentés 3 différents types de marchandises; seuls ces 3 types de marchandises peuvent être achetés dans cette cité. En outre, on trouve dans chaque cité une échelle de bonus (0 / 100 / 200 / 300 / 400 / 500). Entre les 6 cités se trouvent des routes avec des cases de déplacement. Il y a également sur le plateau de jeu:

A 1 **tableau des prix** avec les prix d'achat et de vente des différentes marchandises.

B 1 **échelle des chariots** indiquant le nombre de chariots arrivés et le coût d'ascension du prochain niveau social.

C 1 **échelle de renommée** (ascension sociale) avec le coût de maintien du statut social par niveau.

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 3 chariots en bois



- 54 marchandises en 6 couleurs;
9 pions par type de marchandise



- 1 coursier en bois



- 4 tuiles Armoirie de chaque couleur



- 4 séries de tuiles Déplacement de valeur 1 à 4



- 4 disques des prix avec chacun 6 types de marchandises et 2 aiguilles

- 8 cartes Investissement rouges



- 21 cartes Influence vertes (7 types, 3 de chaque)



- 4 cartes Crédit bleues (pour enregistrer les emprunts)



- 6 indicateurs de bonus (cubes gris) pour le tableau de bonus dans les 6 cités

- 2 cylindres gris pour le décompte des chariots arrivés et marquer les phases de jeu



- 1 plaquette Phases de jeu pour indiquer le déroulement des tours de jeu



- 100 pièces de monnaie (50 x 100; 20 x 500; 30 x 1000 florins)



- 4 paravents (pour cacher l'argent)
- 1 règle de jeu

- Les 8 cartes Investissement

sont mélangées, 4 cartes sont retournées face visible et posées à proximité du plateau. Les autres cartes Investissement sont empilées face cachée à proximité du plateau de jeu.

- Les cartes Crédit sont placées de côté, en pile, face visible.

- Les 21 cartes Influence sont empilées face cachée à côté du plateau.

- Sur le tableau des prix, sur la ligne inférieure (celle notée 100 / 600), on place 1 marchandise de chacun des 6 types de marchandise. Toutes les autres marchandises sont placées par couleur à côté du plateau.

- Les 3 chariots vides sont placés à Paris, Köln et Wien ou à Brugge, Genova et Hamburg. Dans chaque ville on ne place qu'un seul chariot.

- Le coursier est placé sur une des cases situées à 2 cases d'une ville sans chariot.

- On place un cube gris sur la case « 200 » du tableau de bonus des villes sans chariot. Dans les villes avec un chariot on le place sur la case « 0 ».

- Il y a, chaque tour, un nouveau premier joueur, celui-ci commence toutes les phases du tour et reçoit, pour enregistrer le déroulement du tour, la plaquette Phases du jeu et un cylindre gris. Au premier tour, le plus jeune joueur est le premier joueur. Il place le cylindre gris sur la case « Achat » de la plaquette (phase 1).



En début de partie chaque joueur reçoit :

- 1 série de tuiles *Déplacement* 1 à 4 posée face visible (à la couleur de son armoirie) ;
- 4 armoiries : l'une d'elle est placée sur le plus petit niveau de l'échelle de renommée, les autres sont gardées devant soi pour un usage ultérieur ;
- 1 disque des prix (avec 2 aiguilles) aux couleurs de son armoirie ;
- 5 000 florins comme capital de départ (3 x 1 000, 3 x 500, 5 x 100). L'argent restant est placé en 3 piles à côté du plateau pour former la banque ;
- 1 paravent pour garder secrètement son argent durant de la partie.



• Un cylindre gris pour le décompte de chariots arrivés est placé sur la case **Départ** de l'échelle des chariots.

Place du Marché

Entrepôt de orange
Entrepôt de bleu
Ces 3 marchandises peuvent être achetées à Vienne



Tableau de bonus
Entrepôt de rouge
Case départ et arrivée du chariot
Entrepôt de vert

Les différentes actions d'un tour de jeu

PHASE 1: ACHAT DE MARCHANDISES

En commençant par le premier joueur, chaque joueur achète, en sens horaire, de 0 à 3 marchandises. Les achats sont payés à la banque.

Type de marchandise: Un joueur peut acheter, de la réserve commune, des marchandises d'un ou plusieurs types. Si un type donné de marchandise n'est plus disponible, ce n'est pas de chance...

Prix: On paie le prix d'achat actuel à la banque. Le prix d'achat est indiqué dans la colonne de gauche du tableau des prix. Lors du premier tour de jeu le prix d'achat de chaque marchandise s'élève à 100 florins.

Placement: Les marchandises achetées sont placées dans les entrepôts personnels des joueurs dans les 6 cités. Il est seulement possible de stocker 3 types de marchandises par cité. Ces types sont illustrés sous l'échelle de bonus de chaque cité. Dans son entrepôt, un joueur peut stocker autant de marchandises qu'il le souhaite.

Note: Il est judicieux de stocker les marchandises dans une cité dans laquelle un chariot est présent ou à proximité immédiate.

Important: Lors du premier tour cette phase est jouée 2 fois, ainsi, dans le premier tour, un joueur peut donc avoir jusqu'à 6 marchandises dans ses entrepôts.

Astuce: Il est recommandé, au premier tour, d'acquérir à chaque fois 3 marchandises afin d'en avoir 6 au total à la fin de cette phase.



Les marchandises achetées sont ensuite placées dans les entrepôts des joueurs dans les différentes villes.

Carte Investissement ACHAT À PRIX RÉDUIT :

Le joueur qui a acheté cette carte aux enchères lors de la phase 6 (voir plus loin) paie seulement la somme de 100 florins par tour pour la totalité de ses achats de marchandises.



PHASE 2: ACQUISITION DES CHARIOTS et CHARGEMENT

Cette action a lieu uniquement lorsqu'au moins un chariot vide se trouve dans une cité.

S'il y a un ou des chariots vides dans une ou plusieurs cités, le contrôle du chargement de ceux-ci est acquis aux enchères puis chargés en ordre croissant (en premier le chariot 1, puis 2, puis 3). Le (les) maître(s) chargeur(s) ainsi désigné(s) aura/auront alors l'important privilège du chargement (voir plus loin).

1- Acquisition aux enchères du contrôle du chargement des chariots (désignation d'un maître chargeur) :

Chaque joueur mise à poing fermé le montant de florins qu'il souhaite. Tous les joueurs dévoilent en même temps leur mise et le joueur ayant la plus grosse mise devient maître chargeur. Ce dernier paie à la banque le montant de sa mise. Les autres joueurs remettent leur offre derrière leur paravent. Le maître chargeur pose ensuite une de ses tuiles armoiries sur la ville où se trouve le chariot dont il contrôle le chargement. La tuile armoirie est retirée lorsque le chariot quitte la cité.

Il est tout à fait possible de miser 0 et donc de ne pas mettre d'argent dans sa main.

- **En cas d'égalité:** Le premier joueur ou le plus proche, dans le sens des aiguilles d'une montre, devient maître chargeur parmi ceux à égalité.
- **Aucune mise:** Si personne n'a misé, c'est le premier joueur du tour qui remporte l'enchère.

Exemple: Un chariot vide se trouve à Köln. Dans l'ordre, Pierre (premier joueur) mise 1 200 florins, Sophie 1 300, Christian 500 et Philippe 1 300. Sophie et Philippe ont tous les deux fait la plus grosse mise, mais comme Sophie est deuxième joueur alors que Philippe est troisième joueur, Sophie devient maître chargeur et paie 1 300 florins à la banque.

2- Charger un chariot:

Le **maître chargeur** charge gratuitement jusqu'à **3 marchandises d'un type** de son entrepôt dans son espace de chargement du chariot (celui indiqué par son armoirie).

Les autres joueurs peuvent seulement charger jusqu'à **2 marchandises** sur leur espace de chargement. Ils peuvent charger **plusieurs** types de marchandises, mais de types différents de celui du maître chargeur. En effet, celui-ci possède le monopole sur le type de marchandise qu'il a chargé dans le chariot.

Le **prix de chargement** entre le maître chargeur et les autres joueurs est publiquement et librement négocié. Le prix négocié est immédiatement versé au maître chargeur.

Le maître chargeur peut négocier avec chaque joueur un prix de chargement différent. Il peut également pratiquer un rabais s'il le désire (par exemple, 1 marchandise pour 300 florins et 2 marchandises pour 500 florins).



Le joueur charge ses marchandises depuis son entrepôt dans son espace de chargement.

3- Durée de la fonction de maître chargeur :

Un joueur reste maître chargeur d'un chariot tant que celui-ci est dans la cité et tant que l'on peut encore charger de nouvelles marchandises lors des tours suivants, en respectant, bien entendu, les contraintes d'interdiction de concurrence et la capacité de chargement de chacun (maître chargeur : 3 marchandises / autres joueurs : 2 marchandises).

Exemple: Un chariot est à Hamburg. On peut y trouver et acheter les types de marchandises suivants : Tissu (rouge), Soie (violet) et Fer (noir). Le maître chargeur (le joueur avec l'armoire bleue) charge 3 Soie. Le joueur à l'armoire rouge marchandise avec le maître chargeur un prix de chargement de 400 florins pour 2 marchandises; ce dernier paie le maître chargeur et charge 1 Fer et 1 Tissu sur son espace de chargement. Le maître chargeur demande un prix de 500 florins au joueur à l'armoire verte pour charger 2 marchandises; il paie et charge 2 Fer sur son espace de chargement. Le joueur avec l'armoire orange a seulement de la Soie dans son entrepôt de Hamburg. Il ne peut pas charger de Soie car le maître chargeur a le monopole de cette marchandise.

PHASE 3: DÉPLACEMENT DES CHARIOTS et DU COURSIER

Déplacement d'un chariot:

Chaque joueur peut déplacer un chariot, même s'il est vide, en tenant compte des règles suivantes:

- **Déplacement vers l'avant:** Les chariots avancent toujours selon la direction du siège du cocher qui indique l'avant. On ne peut jamais retourner un chariot, pas même dans un embranchement.
- **Embranchement:** Le joueur qui accède à un embranchement choisit la nouvelle direction.
- **Dépassement et croisement:** On peut croiser et dépasser un autre chariot, dans ce cas la case occupée par un chariot est elle aussi comptée dans le déplacement.
- **Une case ne peut être occupée que par un chariot**, cela est également valable pour les cités.

Les chariots ne peuvent être déplacés qu'avec l'utilisation d'une tuile *Déplacement* et grâce aux 2 cartes *Investissement Cocher* et *Maître Cocher*.

Choix des tuiles de déplacement:

Chaque joueur dispose de 4 tuiles *Déplacement* de valeur 1 à 4. Le joueur actif choisit une de ses tuiles *Déplacement* visibles et déplace un chariot du nombre de cases correspondant vers l'avant.

Les points de déplacement d'une tuile ne peuvent pas être répartis entre plusieurs chariots. La tuile utilisée est ensuite retournée du côté de l'armoire et est mise de côté pour le moment. Après 4 tours, toutes les tuiles sont à nouveau retournées du côté du chiffre et sont à nouveau toutes disponibles. Avec la tuile utilisée, un chariot **doit** être déplacé aussi loin que possible.



Avec une tuile *Déplacement* de valeur 3, le chariot est déplacé vers l'avant de 3 cases.

Les points de déplacements peuvent être abandonnés :

- Si un chariot termine son déplacement sur une case **déjà occupée** par un autre chariot, le chariot déplacé doit s'arrêter, et être placé sur la case précédant la case occupée, le ou les points de déplacement restants étant perdus.
- Les points de déplacement non utilisés sont également perdus lors de l'entrée d'un chariot dans une cité.

Important :

- Avec une tuile de déplacement jouée, un joueur doit déplacer un chariot dans la mesure où c'est possible. Il ne peut pas choisir un chariot qui ne peut pas se déplacer à ce moment alors qu'un autre chariot peut être déplacé avec ces points de déplacement.
- Un joueur peut choisir de déplacer un chariot qui n'utilise pas tous ses points de déplacement.
- Un chariot qui atteint une cité peut à nouveau être déplacé (au tour suivant) après avoir été déchargé.
- Il peut arriver que dans certaines situations aucun chariot ne puisse être déplacé. Par exemple, si tous les chariots sont arrivés lors d'un tour dans une cité ou si 2 chariots sont l'un derrière l'autre avant une cité dans laquelle se trouve déjà un chariot. Dans de tels cas, le joueur doit utiliser une tuile *Déplacement* mais les points de déplacement sont perdus.

Cartes Investissement **COCHER** ou **MAÎTRE COCHER** :

Un joueur qui dispose d'un cocher (acquis aux enchères lors de la phase 6), bénéficie, pour chacun des tours de jeu suivants, d'1 point de déplacement supplémentaire. S'il dispose d'un maître cocher, il bénéficie alors de 2 points de déplacement supplémentaire. Ces points de déplacement peuvent (ce n'est pas obligé) être utilisés pour déplacer n'importe quel chariot au choix.

Important :

- Un cocher peut être utilisé par un joueur à n'importe quel moment lors de son tour de jeu, même avant ou après l'utilisation d'une tuile *Déplacement*.
- Un chariot qui a permis au joueur actif de recevoir une carte *Influence* (grâce à la rencontre du coursier) ne peut pas être à nouveau déplacé par ce joueur dans ce même tour.



Déplacement du Coursier et acquisition de cartes *Influence* :

Le **Coursier** ne peut être déplacé qu'au seul moyen des 2 cartes *Investissement* acquises aux enchères lors de la phase 6 : **COURSIER** (1 case de déplacement) ou **COURSIER EXPRESS** (jusqu'à 2 cases de déplacement).

Le coursier, s'il est amené sur une case où se trouve un chariot, permet de recevoir une carte *Influence* (voir ci-dessous). Le coursier peut être déplacé dans n'importe quelle direction. Il ne peut toutefois pas se déplacer dans une cité. Le déplacement du coursier peut s'effectuer avant ou après le déplacement des chariots.



Le coursier ne peut être déplacé qu'en utilisant les cartes **Coursier** ou **Coursier Express**.

Cartes *Influence* :

Il y a 7 types de cartes *Influence*, présentes en 3 exemplaires chacune. Une carte *Influence* apporte à son propriétaire d'importants avantages (voir en fin de règles pour plus de détails).

Acquisition d'une carte *Influence* :

Une carte *Influence* peut être reçue par un joueur si et seulement si celui-ci est le joueur actif et si :

- Le chariot termine son déplacement sur la case où se trouve le coursier.
- ou
- Le coursier se déplace sur une case où se trouve un chariot.



Carte *Influence*

Le joueur qui provoque une telle rencontre peut immédiatement **choisir 1 carte** de la pile des cartes *Influence* et la conserver face cachée devant lui. Il pourra l'utiliser plus tard, une seule fois. L'effet et le moment d'utilisation sont indiqués sur les cartes. Après son utilisation, la carte *Influence* est retirée de la partie.

Un joueur peut disposer d'autant de cartes *Influence* qu'il le désire. On peut jouer plusieurs cartes *Influence* au même moment. Si plusieurs joueurs désirent jouer au même moment une telle carte, l'ordre d'utilisation des cartes est alors l'ordre du tour des joueurs, en commençant par le premier joueur.

PHASE 4: MODIFICATION DES PRIX et VENTE D'ENTREPÔT

Les **prix d'achat** sont indiqués dans la colonne de gauche (100 - 100 - 200 - 300 - 400) et les **prix de vente** dans la colonne de droite (600 - 700 - 800 - 900 - 1000) du **tableau des prix**.

Disques des prix :

Tous les joueurs décident en même temps quelles marchandises verront leurs prix augmenter. Pour ce faire, chaque joueur indique **secrètement** les marchandises visées à l'aide des aiguilles sur son disque. On peut aussi désigner avec les 2 aiguilles une seule marchandise et son prix sera alors modifié de 2 niveaux. Si un joueur ne désire modifier le prix que d'une marchandise, ou aucune, il place la pointe de la (ou des) aiguille(s) sur son armoirie.

Modification des prix :

Les joueurs révèlent ensemble leur disque des prix et les prix des marchandises sont ajustés en conséquence : pour chaque aiguille qui la désigne, une marchandise est montée de 1 niveau de prix (en ordre croissant des prix), le pion correspondant étant avancé d'un niveau sur le tableau des prix. Si un pion marchandise atteint le niveau supérieur (400 / 1 000), il se retrouve après une modification de 1 niveau sur le niveau inférieur (100 / 600) et ainsi de suite.

Cartes *Investissement* COMPTOIR ou GRAND COMPTOIR :

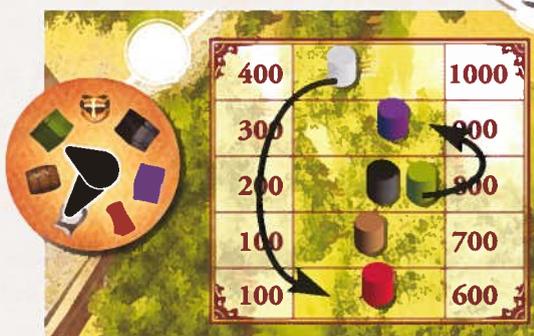
Un joueur qui a acquis une de ces cartes (phase 6) peut encore, après la modification des prix, modifier le prix d'une marchandise d'un niveau vers le haut ou vers le bas. Les sauts de prix du niveau supérieur vers le niveau inférieur ou inversement de « 600 à 1 000 » ne sont toutefois possibles qu'avec la carte *Grand Comptoir*.

L'ordre d'utilisation du *COMPTOIR* et du *GRAND COMPTOIR* suit l'ordre des joueurs.

Si un joueur dispose de ces 2 cartes, il peut modifier un type de marchandise de 2 niveaux ou 2 types de marchandises d'un niveau.



Les marchandises blanches et vertes augmentent de 1 niveau de prix.



La marchandise blanche est augmentée d'un niveau. Puisqu'elle se trouve au niveau supérieur, elle chute au niveau de prix le plus bas.

Carte *Investissement* VENTE D'ENTREPÔT :

Un joueur qui acquiert (cf. phase 6) la carte *VENTE D'ENTREPÔT* peut, durant la phase 4 - **après la fin** de toutes les modifications des prix -, vendre jusqu'à 5 marchandises au choix de ses entrepôts au **prix d'achat** actuel de la banque. Les marchandises vendues retournent dans la réserve commune.



PHASE 5 : DÉCHARGEMENT DES CHARIOTS et VENTE DES MARCHANDISES

Cette action est uniquement réalisée lorsqu'un ou plusieurs chariots arrivent dans une cité.

1- Marquage de l'arrivée des chariots

Le pion sur l'échelle des chariots est avancé de 1 case en avant par chariot arrivé.

2- Vente de marchandises

Toutes les marchandises sont ensuite déchargées et vendues à la banque.

Prix : La banque paie aux propriétaires, par marchandises, le prix actuel de vente indiqué sur le tableau des prix.

Bonus : Si des marchandises d'un type non présent dans la place du marché d'une cité y sont vendues, leur vendeur reçoit par marchandise un supplément indiqué sur le tableau de bonus de cette cité.

Les marchandises vendues retournent dans la réserve commune. Les chariots vides sont tournés d'un demi-tour et sont prêts pour la vente aux enchères (désignation du maître chargeur) du tour suivant.

Si dans le même tour plusieurs chariots arrivent dans des cités, les chariots sont déchargés l'un après l'autre, dans l'ordre des chariots (chariot 1, puis 2, puis 3).

3- Modification des échelles de bonus

Une fois les chariots déchargés dans chaque cité, les cubes bonus des cités dans lesquelles se trouve un chariot sont placés sur la case « 0 ». Dans les cités où il n'y a pas de chariot, le cube bonus est avancé de 1 case par chariot arrivé ce tour. Quand un cube atteint la valeur « 500 », sur un tableau de bonus, il reste en place jusqu'au moment où un chariot arrive dans la cité concernée.

Exemple d'un déchargement à Brugge : un chariot arrive à Brugge et contient, entre autres, du vin (une marchandise non produite dans cette cité). Le vin se vend actuellement à 600 florins et le cube bonus indique 300. Donc, chaque vin vendu rapportera 900 florins.

PHASE 6 : INVESTISSEMENT

Il y a au total 8 cartes *Investissement* en jeu, elles apportent à leur propriétaire différents avantages lors des tours suivants leur acquisition.

Les cartes *Investissement* sont acquises aux enchères. Il y a pour cela 4 cartes faces visibles.

Astuce : Sur les cartes se trouvent un, deux, trois ou quatre symboles « ★ ». Ces symboles donnent une indication de la valeur des cartes et permettent aux joueurs d'avoir des points de repère pour leurs offres aux enchères lors de leurs premières parties. On peut ainsi offrir 1 000 florins sans regret pour une carte ★★☆☆. Bien entendu, la valeur d'une carte dépend de la situation et peut varier d'une partie à l'autre. La valeur d'une carte peut aussi dépendre de quelles autres cartes Investissement disposent les autres joueurs.

Pour acquérir des cartes Investissement, les règles suivantes doivent être respectées :

- À chaque début de phase 6, on doit s'assurer d'avoir 4 cartes face visible disponibles à l'enchère. S'il s'avère qu'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche, l'enchère se fait avec les cartes restantes.
- Il y a autant de cartes à acquérir par tour que le nombre de joueurs participants moins 1. À 4 joueurs il y a par conséquent 3 cartes à acquérir parmi celles disponibles et à 2 joueurs seulement une carte. Il y a donc, pour chaque tour, au moins un joueur qui ne reçoit pas de carte.
- Un joueur peut acquérir au plus 1 carte par tour. Il peut aussi renoncer à acquérir une carte.



À chaque fois qu'un chariot entre dans une cité, le pion gris est avancé d'un espace sur l'échelle de l'arrivée des chariots.

Après le déchargement, les cubes bonus sont déplacés.



Exemple : Un chariot est arrivé à Wien et un autre à Genova. Dans les deux cités, le cube bonus est remis à zéro. À Hamburg, Paris, Brugge et Köln, le cube bonus est avancé de deux niveaux.



Carte Investissement

- Le joueur faisant la meilleure offre choisit une des cartes visibles. Il la conserve pour les tours à venir et pourra l'utiliser à chaque tour. Ensuite, les joueurs restants continuent les enchères pour les cartes encore disponibles faces visibles.

Déroulement des enchères:

Le premier joueur du tour (celui qui a la plaquette *Phases de jeu*) annonce s'il désire faire une offre pour acquérir l'une des 4 cartes retournées. S'il ne le souhaite pas, c'est au joueur à sa gauche de miser. S'il fait une offre, il peut offrir 100 florins ou un multiple de 100 florins. En sens horaire, les joueurs également intéressés à acquérir une carte font une offre plus importante, toujours par multiple de 100 florins. Cela continue tant que plus aucun joueur ne surenchérisse. Le joueur ayant fait l'offre la plus élevée choisit une carte et paie le prix de l'enchère à la banque. Un joueur qui acquiert une carte aux enchères lors d'un tour ne peut plus participer aux enchères durant ce tour. Ensuite, les joueurs n'ayant pas acquis de cartes ce tour poursuivent en sens horaire en faisant une offre ou en passant. Lorsque tous les joueurs sauf un ont acquis une carte ou passé, l'enchère prend fin. Dès que toutes les 8 cartes *Investissement* sont acquises après plusieurs tours d'enchères, la phase 6 n'est plus jouée pour le reste de la partie.

PHASE 7: MAINTIEN DU STATUT et ASCENSION SOCIALE

Maintien du statut

En sens horaire et en commençant par le premier joueur, tous les joueurs paient des frais de maintien du statut social. Cela correspond à la position de leur armoirie sur l'échelle de renommée. Si un joueur ne peut pas payer les frais indiqués pour ce niveau social, il descend son armoirie d'autant de cases que nécessaire afin d'atteindre un niveau correspondant aux frais qu'il peut payer.

Exemple: Un joueur dont l'armoire a atteint le niveau 1 000 doit payer 1 000 florins. Il ne possède que 700 florins, donc il doit descendre de deux niveaux et payer 600 florins pour maintenir son statut.



Le coût relié au niveau social est indiqué à gauche de chaque niveau.

Reconnaisances de dettes

Un joueur qui descend de niveau social peut contracter un emprunt de 2 000 florins à la banque durant ce tour. Il reçoit en contrepartie une carte *Crédit* qu'il place devant lui, face visible. C'est la seule manière d'obtenir un emprunt. Un joueur peut avoir plusieurs emprunts mais ne peut en contracter qu'un seul par tour. Aussi longtemps qu'un joueur a des dettes, **il ne peut pas** gravir l'échelle de renommée. Un emprunt peut être à tout moment remboursé en payant 2 500 florins à la banque.

Un joueur ayant en fin de partie encore des emprunts à rembourser se retrouve, au classement, derrière tous les joueurs sans emprunt, quelle que soit sa position sur l'échelle de renommée. S'il y a plusieurs joueurs avec des dettes en fin de partie, ils sont départagés par leur position sociale ou, en cas d'égalité, par leur richesse.

Ascension sociale

Après le règlement des frais de maintien du statut social, chaque joueur décide s'il monte sur l'échelle de renommée. Le coût de cette ascension entre chaque niveau est indiqué par la position du pion sur l'**échelle des chariots**. On peut monter de 0 à 2 niveaux par tour. Pour monter de 2 niveaux, on paie 2 fois le coût d'ascension.

Exemple: Trois chariots ont fait leur entrée dans une cité durant le tour. Le marqueur de chariot avance donc de 3 niveaux. Chaque ascension sociale d'un niveau coûtera 1 000 florins, donc 2 000 florins pour monter de 2 niveaux.



Le coût d'ascension sociale augmente à chaque fois qu'un chariot fait son entrée dans une cité.

NOUVEAU TOUR

Un tour de jeu se termine après la phase 7 et un autre débute ensuite. La plaquette *Phases de jeu* et le pion sont transmis au joueur situé à la gauche de leur propriétaire. Ce joueur est alors le nouveau premier joueur.

Le nouveau tour commence avec la phase 1.

Fin de partie

La fin de partie dépend du nombre de joueurs.

Une partie prend fin :

- à 2 joueurs, lorsque 6 chariots sont entrés dans une cité.
- à 3 joueurs, lorsque 7 chariots sont entrés dans une cité.
- à 4 joueurs, lorsque 8 chariots sont entrés dans une cité.

Le dernier tour d'arrivée des chariots est toujours terminé entièrement, c'est-à-dire que la partie prend fin après la phase 7 (maintien du statut et ascension sociale). Les joueurs peuvent lors de leur dernier tour encore gravir 2 échelons sociaux s'ils peuvent en payer le coût.

Si, lors du dernier tour, plusieurs chariots entrent dans des cités, ils **sont tous déchargés**, même si leur nombre excède celui requis pour déclencher la fin de la partie.

Le joueur qui, à la fin de la partie, aura acquis la plus prestigieuse position sociale sur l'échelle de renommée, est déclaré vainqueur. S'il y a plusieurs joueurs à égalité au même statut social, on les départage par leur richesse. Les marchandises, les cartes *Influence* et les cartes *Investissement* n'interviennent pas pour la détermination d'un vainqueur.

Variante « L'Art de négocier »

Dans cette variante, qui amène à une durée de partie allongée, tous les types d'accord sont autorisés. Dans cette variante les règles suivantes s'appliquent :

- On ne peut négocier qu'avec le joueur actif.
- Toutes les négociations sont permises dans la mesure où elles respectent les règles de jeu.
- Les négociations se font publiquement.
- Tous les accords passés doivent être respectés.
- Les autres joueurs peuvent s'immiscer dans la négociation entre 2 joueurs.

Exemples de négociations :

- Je déplace le chariot 3 dans Paris si tu le fais passer par cet embranchement.
- Je ne fais pas d'offre aux enchères pour le chariot 2 et si tu en es maître chargeur tu me permets de charger mes marchandises gratuitement.
- Je renonce à acheter du vin si tu me donnes 300 florins.
- Je te vends la carte *Influence Vente avec bonus* pour 500 florins.
- Donne-moi 600 florins sinon je modifie le prix du sel avec ma carte *Investissement Grand Comptoir* de 1 000 à 600 florins.
- Je te donne 700 florins et tu ne joues pas la carte *Rupture d'essieu* sur le chariot 1.
- Si tu déplaces le coursier à cet endroit avec ta carte *Coursier*, je te donne 400 florins.

Cartes Influences

À chaque fois qu'un chariot rencontre le coursier sur une case, le joueur choisit une carte *Influence* de la pioche. Chaque carte est retirée du jeu, après son utilisation. Il y a différents types de cartes *Influence*:

Chargement gratuit

Vous pouvez charger 2 marchandises gratuitement, sur n'importe quel chariot. Vous ne pouvez pas charger les mêmes marchandises que le maître chargeur. Cette carte est jouée durant la phase 2.

Précisions: Le maître chargeur ne peut vous empêcher de charger vos marchandises gratuitement. Si le maître chargeur n'a mis aucune marchandise dans le chariot, vous pouvez mettre le type de marchandises de votre choix. Ce chargement remplace le chargement normal; c'est-à-dire que vous ne pouvez pas, à l'aide de cette carte, charger plus de 2 marchandises dans un chariot.

Rupture d'essieu

Placez cette carte sur un chariot. Celui-ci ne peut être déplacé pendant le tour. Cette carte est jouée au début de la phase 3, avant que le premier joueur ne déplace un chariot.

Précisions: Plusieurs chariots peuvent être bloqués durant un tour, même par le même joueur. Les chariots peuvent être bloqués sur les routes ou dans les cités.

Vente spéciale

Vous pouvez vendre à la banque une marchandise de votre choix, de l'un de vos entrepôts, pour 800 florins. Cette carte peut être jouée à la fin de la phase 4.

Vente avec bonus

Vous percevez le bonus pour toutes les marchandises que vous vendez d'un chariot arrivé dans une cité (qu'elles soient produites ou non dans celle-ci). Cette carte est jouée durant la phase 5.

Précisions: Cette carte ne peut être utilisée que pour le déchargement d'un seul chariot dans une seule cité. Seul le joueur qui joue cette carte bénéficie de la vente avec bonus.

Ascension Sociale

Vous pouvez acheter un niveau (et un seul) de statut social pour 1 200 florins, quel que soit son prix actuel. Pour monter d'un autre niveau, vous devez payer le prix indiqué sur l'échelle. Cette carte est jouée durant la phase 6.

Précisions: À partir du moment où 5 chariots sont entrés dans une cité, il devient plus économique d'utiliser cette carte. En utilisant 2 cartes *Ascension Sociale*, un joueur peut monter de 2 niveaux durant le tour pour 2 400 florins.

Maître chargeur

Payez 800 florins à la banque et devenez maître chargeur pour ce chariot. Jouez cette carte au début de la phase 2.

Précisions: Dans l'éventualité où plusieurs joueurs poseraient cette carte au début de la phase 2, un seul d'entre eux pourra obtenir le privilège de maître chargeur. Le privilège sera octroyé au joueur actif, s'il y a lieu, sinon au joueur assis à sa gauche et ainsi de suite, dans l'ordre du tour de jeu. Les autres joueurs reprennent leur carte en main.

Statut social

Vous payez 400 florins pour maintenir votre statut social, peu importe le niveau actuel de votre statut actuel. Cette carte est jouée lors de la phase 7.

